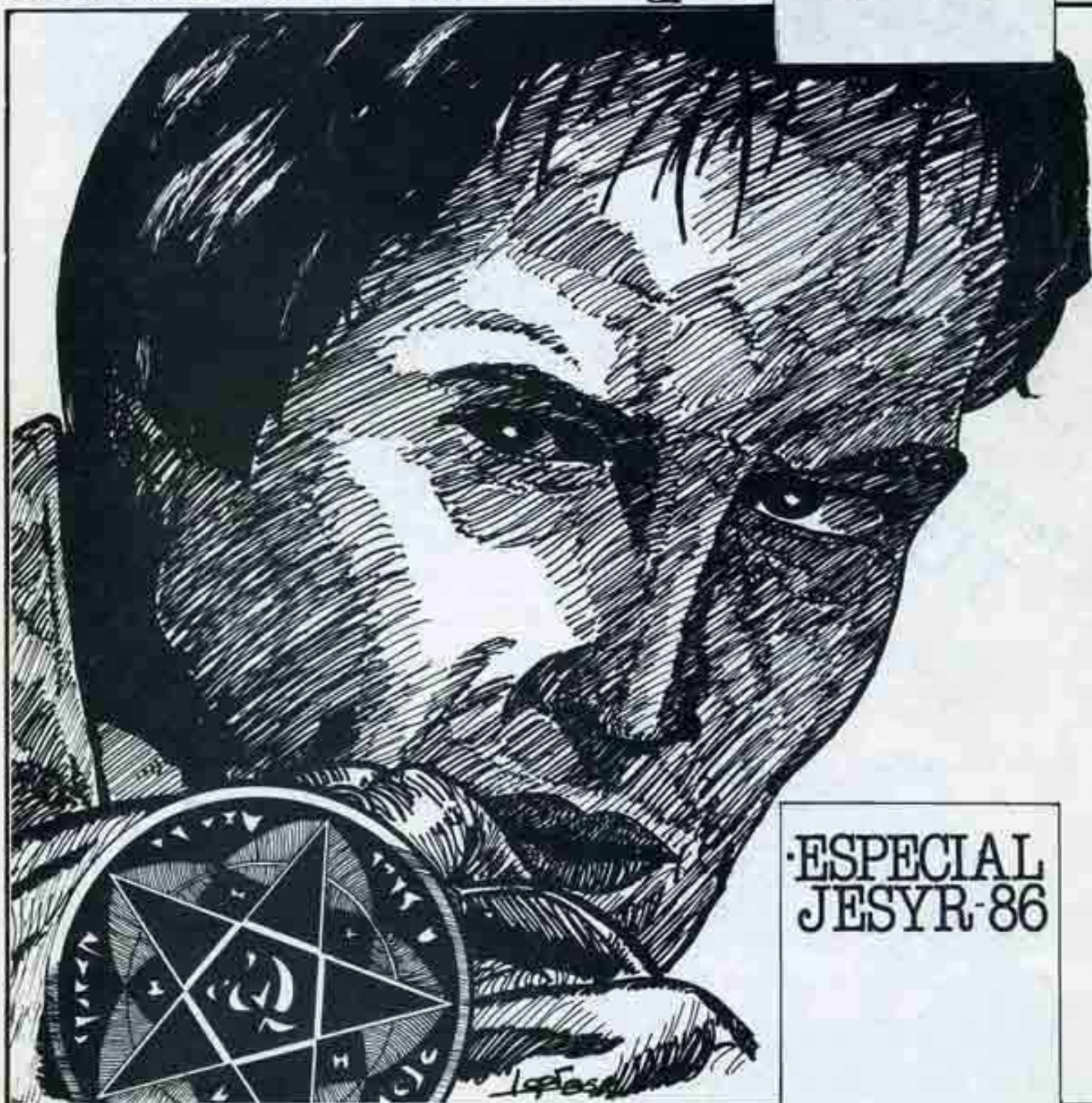


Gold

Revista de rol del club **AURYN**

Bimestral
Año 1
Esp-Dic 86

nº2



ESPECIAL
JESYR-86

MERP

**CALL of
CTHULHU**

BUSHIDO

JUDGE DREDD
THE ROLE-PLAYING GAME

**Advanced
Dungeons & Dragons**

PARANOIA
PARANOIDIA

Teenage Mutant Ninja
TURTLES
& Other Strangeness



TRAVELLER
The Game of the Far Future

Estos son
algunos de
los RPGs que
están ya disponibles
en JOCS & GAMES.

Junto con ellos, podrás
encontrar la mayor selección de
juegos de tablero incluyendo Wargames, juegos
Diplomáticos, de Fantasía y Ciencia-Ficción, etc.

JOCS & GAMES importa directamente las marcas:

GAMES WORKSHOP

I.C.E.

GAME DESIGNERS' WORKSHOP

AVALON HILL

FGU

VICTORY GAMES

STEVE JACKSON GAMES

SPI/TSR

SLEUTH PUBS.

PALLADIUM BOOKS

PACESETTER

y se importan novedades cada mes. Además podrás
encontrar miniaturas Citadel y Denizen, así como
las principales revistas del hobby: White Dwarf,
Adventurer, The General, Strategy & Tactics,...

VENTA DIRECTA O POR CORREO

Distribuidor en España de:

Adventurer
THE BLINDS, BUTLER & RETIRE FETTER GAMES MAGAZINE

JOCS & GAMES
C/ San Eusebio, 16
08006 Barcelona
Tel. 2172134



¡Bienvenidos a las Jornadas!

Tal vez nos estéis visitando desde otras ciudades del resto del país. Nos gustaría que os llevarais una grata impresión de todo este tinglado (y un Troll debajo del brazo).

Hemos intentado ofrecer en este número información, opinión y diversión, como en el anterior. Nuestros sudores nos ha costado, sobre todo en lo tocante a información. Después de rascar nuestros bolsillos y los del prójimo, editamos en offset. Así pueden darle al "negro" nuestros ilustradores (las ganas que tenían) y vosotros podréis disfrutar de una mejor calidad de impresión, más a la altura de la impecable perfección de nuestro diseño. (No; hay uno que sí que tiene abuela.).

En nuestra sección de noticias incluimos el calendario de estas jornadas. Suponemos que no habrá más "cambios de última hora" de los habituales.

Disfrutad de estos días y de estas páginas. Nosotros lo haremos también, palabra.

TROLL Nº2 -BIMESTRAL-
ESP. DIC-1986.- AÑO I
 Razón Social:
 CLUB DE ROL AURYN.
 Pº Urrutia 133-135, 6ºD
 08031 BARCELONA.
 Redactor Jefe:
 Luis D'Estrées.
 Secretario de Redacción:
 Endika Garmendia.
 Comité de Redacción:
 Miguel Angel Díaz, Gustavo Castañer, Ricard Ibañez y Montse Lombarte.
 Maquetación y Montaje:
 Montse Lombarte.
 Ilustraciones:
 Endika Garmendia, Luis D'Estrées y Miguel-A. Díaz
 Colaboradores:
 Alejandro Sierra y Ernesto Urdi.
 Depósito Legal:
 B-37111-86.

Sumario

EDITORIAL	3
NOTICIAS	6
NOVEDADES	8
INFORME	
CALL OF CTHULHU	8
ROLDENADOR	
Simulador de Combate D&D	11
CONCURSO	
El Gusto es mío	14
FANTASIA	
Raza Troll	15
EXTENSION	
Creación de Tabernas	18
OPINION	
Yo, Master	21
MODULO	
CTHULHU: The Party	23

Se están celebrando ya en Barcelona unos seminarios gratuitos para iniciarse al DUNGEONS & DRAGONS organizados por Auryn y patrocinado por Dalmau Carles, Pla S.A.

La duración es de 5 días y durante estos talleres se juegan tres partidas (que forman una campaña), en la cual se forman a jugadores y masters de D&D.

Estos seminarios se desarrollarán en Colegios, Facultades, Centros Recreativos y Casales.

Interesados poned en contacto con Auryn, a través de la revista TROLL o escribiendo a las señas del club.

Por ello os sugerimos que nos enviéis todos los acontecimientos y noticias que acaezcan por vuestras asociaciones, para informar de todo ello a nuestros colegas (que sois vosotros.)
¿ A QUE ESPERAIS ?

Hemos de agradecer vivamente la colaboración que Carmen, la animadora del Turó, nos ha brindado, permitiendo elevar la calidad de la revista TROLL en beneficio de todos.

En el momento que estáis leyendo estas páginas, suponemos que las Jornadas serán para vosotros un hecho, si no historia.

Pese a que problemas de última hora han alterado un poco el programa inicial previsto, la cuestión es que estas Jornadas se están celebrando, y esperamos que para gusto de todos.

Os informaremos en nuestro próximo número de las anécdotas más relevantes que hayan sucedido en estos días afortunados, en los que, si todo sale bien (y nuestras relaciones públicas se lo montan mínimamente), esperamos contactar con un máximo de clubs (y de suscriptores, faltaría más).

Gary Gyax ha perdido el juicio que contra Lorraine Williams mantenía por el control de TSR. En lo sucesivo, esta casa se dedicará a editar juegos de dudoso interés, por lo que se ve. El amigo Gary tiene intención de montar su propia empresa: "New Infinites Productions Inc", para seguir produciendo juegos en la más pura línea del rol de fantasía.

Como podéis observar, esta sección de noticias está dedicada casi exclusivamente al calendario de las Jornadas.

Sin embargo, queremos hacer una llamada de atención a todos los clubs (cuantos más mejor) para que nos ayuden a mantener unida a la afición, y qué mejor que a través de esta sección de Noticias.

Es previsible que el DUNGEONS & DRAGONS EXPERT en castellano salga a la luz en Febrero-Marzo del 87.

JORNADAS DE JUEGOS DE ESTRATEGIA, SIMULACION Y ROL

INSCRIPCION: 3 días- 500 ₧
1 día - 300 ₧

BARCELONA 6, 7 y 8 de Diciembre

DIA 6 de Diciembre:

- 10.00- Recepción.
Inscripciones.
Entrega de credenciales.
Entrega de ponencias.
- 10.30- Ponencia:
DEMOSTRACION DE JUEGO POR
ORDENADOR.
Debate.
- 12.00- Ponencia:
JUEGO POR CORRESPONDENCIA.
Por Joan Parés (ARES)
Debate.
- 14.00- Pausa para almorzar.

- 15.30- STANDS DE CLUBS Y GRUPOS
Juegos diversos.
Aula libre: Ludoteca para par-
tidas; D&D, Squad Leader, Flat
Top, Air Force
EXPOSICIONES:
LONGEST DAY- Por Lider
SERIE EUROPA GDW- Por Alpha
CONCURSO de figuras pintadas
AD&D- Por club MS
AD&D- Por club Aquelarre
CRY HAVOC-SIEGE- Por Alpha
GETTISBURG (figuras)- Por Dra-
gón
INSANALAWNA (figuras)- Por Com-
pañía Blanca
- 21.00- Pausa para cenar.
- 22.00- Partida de CALL OF CTHULHU
por club Auryn.

DIA 7 de Diciembre:

- 10.00- Recepción.
Inscripción.
Entrega credenciales.
Entrega de ponencias.
- 10.30- Ponencia:
LUDOAUTOPSIA DE D&D por
Luis D'Estrées
Debate.
- 12.00- Ponencia:
JUEGO EN LA ENSEÑANZA por
Carlos Frías (THOR)
Debate.
- 14.00- Pausa para almorzar.

- 15.30- STANDS DE CLUBS Y GRUPOS
Aula libre.
D&D- Por club Auryn
SUPER HEROES MARVEL- Por club
MS
- 22.00- Cena Afición.
Entrega de premios del concur-
so de figuras.
Final de la aventura por co-
rreo del club ARES.
Sorteo entre los inscritos en
las Jornadas.

DIA 8 de Diciembre:

- 10.00- Recepción.
- 10.30- Debate:
MASTER DE ROL Y SUS PROBLE-
MAS por Jordi Lorita (MS)

- 12.00- Ponencia:
PERPECTIVA DE AFICION Y CLUBS
por J.P.Jara (Lider)
Debate y propuesta de relacio-
nes.
- 15.00- Almuerzo y despedida.

JUEGOS DE ROL.

PARANOIA.

West End Games.

P.V.P. 4175 M.

En la ciudad de Alpha, el ordenador central vela por la seguridad y encarga a los jugadores la emocionante tarea de eliminar a los indeseables y los traidores. ¡Lástima que esta gente sean los propios personajes!

CALL OF CTHULHU.

The Chaosium Inc.

P.V.P. 5430 M.

Envueltos por demenciales cultos imaginados por H.P. Lovecraft, los jugadores (investigadores, científicos, periodistas...) deben intentar permanecer vivos.... y cuerdos; y luchar contra tanta maldad, además.

MARVEL SUPERHEROES.

TSR Inc.

P.V.P. 4175 M.

Basado en las famosas series de cómics (Batman, Capitán América, etc), este juego nos propone encarnar uno de estos personajes y combatir a supervillanos y criminales. Juego muy ágil, moderadamente complicado y apoyado por gran número de aventuras y suplementos. Existe también el Advanced Marvel Superheroes, más detallado.

JUDGE DREDD.

Games Workshop.

P.V.P. 5430 M.

Nueva York, siglo 22: Mega City One, una ciudad desquiciada, donde el crimen adquiere magnitudes impensables, sólo frenado por los jueces (encarnados por los jugadores) que constituyen la fuerza policial. Dredd es el más duro entre ellos. Existen además dos aventuras editadas: Judgement Day y Slaughter Margin.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE & OTHER STRANGENESS.

Palladium Books.

P.V.P. 2920 M.

Con base del comic que relata las aventuras de estos seres en un mundo donde animales mutados en humanoides conviven con humanos, que los desprecian. El jugador debe encarnar uno de estos mutantes y luchar contra la violencia que rige la sociedad.

MIDDLE EARTH ROLE-PLAYING. I.C.E.

P.V.P. 4595 M.

Tal vez el juego medieval-fantástico más consistente y documentado, pues está directamente situado en el mundo por J.R.R. Tolkien (aunque no intervendrán los personajes en la trama de sus re-

latos). Sistemas de juego y combate muy realistas.

TRAVELLER.

Game Designer's Workshop.

P.V.P. 3755 M.

El juego de rol de ciencia ficción considerado como referencia para todos los demás. Reglas para generar universos, diseñar sociedades del siglo 52, civilizaciones alienígenas... Todo viene detallado en sus reglas.

STAR ACE.

Pacesetter.

P.V.P. 5550 M.

Los Star Teams se oponen al Imperio que tiraniza por el terror todo el espacio. Con trabando, sabotaje y alteración del orden establecido en general son los propósitos de los jugadores en este juego que, a diferencia de Traveller, prefiere lo "pintoresco" a lo realista.

THE REVISED RECON.

Palladium Books.

P.V.P. 4175 M.

Basado en los reglamentos de combate táctico contemporáneo Recon, se ha realizado una adaptación al rol para que los jugadores puedan encarnar soldados norteamericanos en Vietnam, o mercenarios en misión por cualquier parte del mundo.

TWILIGHT 2000.

Game Designer's Workshop.

P.V.P. 6270 M.

Tras la 3ª guerra mundial en centroeuropa, unos soldados han de componérselas para regresar a sus líneas, pues su unidad ha sido embolsada y eliminada. Si lo gran sobrevivir, habrán de intentar embarcar hacia su país natal, donde la situación no difiere gran cosa de la devastada Europa.

JAMES BOND.

Victory Games.

P.V.P. Game book: 3220 M.

P.V.P. Boxed Set: 4178 M.

"My name is Bond... James Bond".

Juego de espionaje que se desarrolla en la época con temporánea. Todo lujo de de talles sobre el mundo que rodea a 007, y un estudio sobre el propio James Bond en términos de juego: carac terísticas, competencias e incluso debilidades... Perfumado con el mejor ambien te de las novelas de Ian Fleming.

RUNEQUEST.

Avalon Hill.

Runequest estará al alcance de los bolsillos más moder tos en una versión standart más resumida al estilo Chao sium por 5175 M.

Interesante si pensais que la versión de Luxe costaba más de 15000 M !!!

y en francés ...

LEGENDES.

Jeux Descartes.

Juego de rol que invita a descubrir civilizaciones le gendarias. Ser un celta de la época heróica, cabalgar junto a un caballero de la Mesa Redonda, explorar el maravilloso universo de las Mil y Una Noches y pronto el de los faros del Valle de los Reyes.

MALEFICES.

Jeux Descartes.

Juego de rol enteramente francés que se desarrolla en la Francia de la "Belle Épo que". Tras la vida cotidiana de la III^a República se disimulan mil misterios. Un Cthulhu pero sin el Cthulhu, osea... ¿me explico?

LES TROIS MOUSQUETAIRES.

F.G.U.

Juego de rol de capa y espada que propone intrigas y duelos en la época de Luis XIII y Luis XIV en Francia.

LA COMPAGNIES DES GLACES.

Jeux Actuels

Reciente creación francesa que os invita a vivir aven turas extrañas en un mundo futurista recubierto de hie lo en donde los hombres vi ven en trenes gigantes en perpetuo movimiento. Basado en las obras de J.G. Arnaud.

LES CRONIKES DE LINAIS.

(ULTIME EPREUVE)

Juego de epopeya fantástica sencillo y completo que dis curre en un mundo descrito con precisión. Reglas astu tas y coherentes que evitan estorbarse con detalles in útiles.

BITUME.

Juego de rol apocalíptico, con cierto humor y desarro llado en un mundo "Mad Maxia no" en el cual solo los más fuertes o prudentes sebre viven.

Paranoia y L'Appel de Cthulhu también existen en francés (Jeux Descartes). Todos los precios indicados pueden variar según las tien das.

MODULOS.

Disponibles próximamente en todas las tiendas especia lizadas los módulos de ADV ANCED DUNGEONS & DRAGONS, COMPANION, MARVEL SUPER HE ROES, TOP SECRET Y STAR FRONTIERS.

Como anunciábamos en nuestro anterior número de la revista TROLL, los módulos oficiales de Dungeons & Dra gons ya están a la venta:

B2-La Fortaleza en la Fortalezza. Por Gary Gygax.

B3-El Palacio de la princesa de Plata. Por Tom Moldvay y Jean Wells.

B4-La ciudad Perdida. Por Tom Moldvay.

Todos ellos para Nivel 1-3 y por un precio aproximado de 1330 M cada uno.

ACCESORIOS

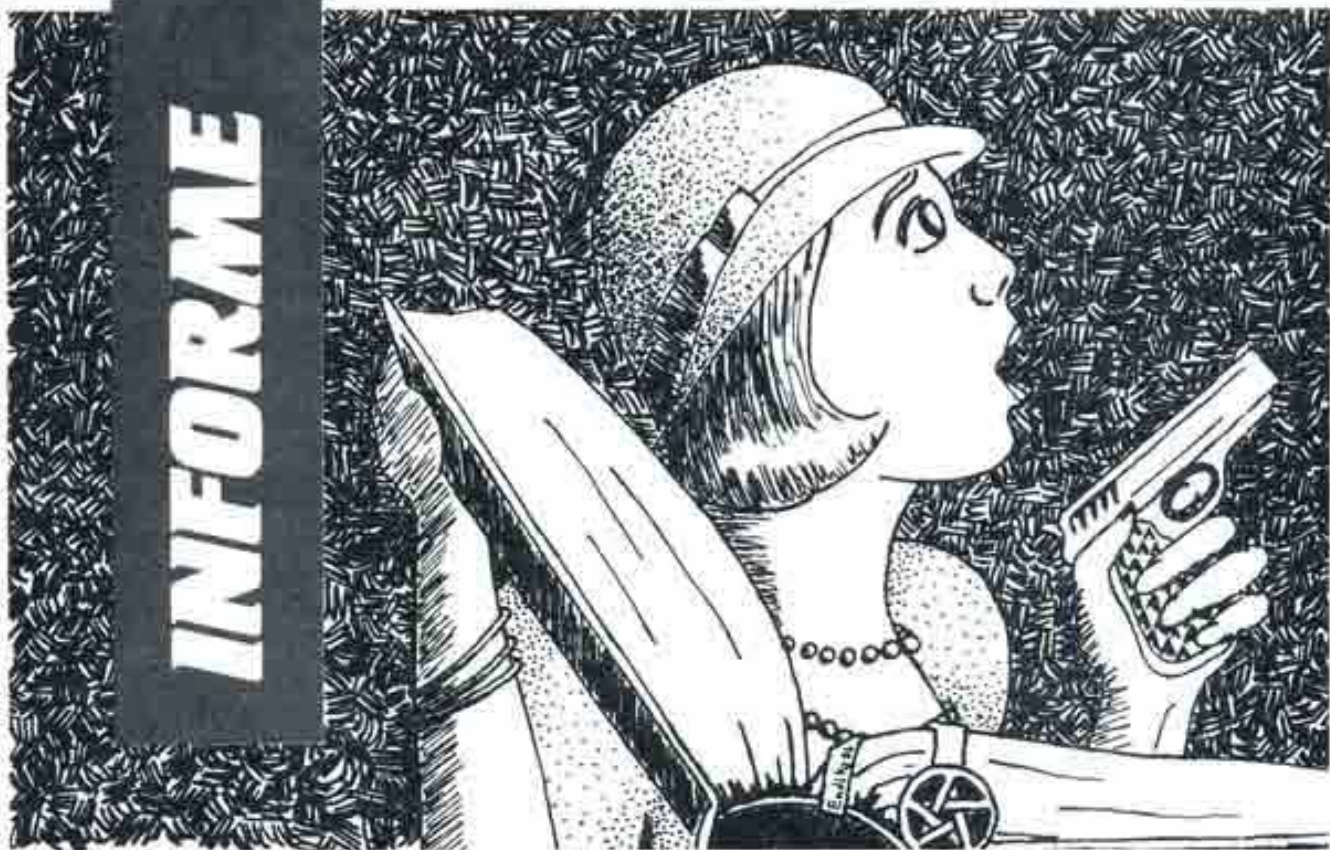
La avalancha GRENADIER no cesa: Las últimas noveda des estarán pronto disponi bles en todas las tien das especializadas en el ramo. Concretamente están al caer varios dragones...

La firma Escenart ha producido el primer escenario tridimensional para juegos de rol en España, a escala 1/25.

Las "Ruinas de Cripta" están ya en vuestro distri buidor habitual. En próximas fechas, "Entrada de Casti llo", "La torre del Unicornio" o "La torre del Mago" (con acceso al interior). Están, además, creando un sistema de piezas modula res (suelos, paredes, tram pas, escaleras, etc) para montar escenarios a la medida de cada aventura. Material: Cerámica en frío. Calidad: Muy buena.



INFORME



Call of Cthulhu

Por Endika Garmendia.

TEMATICA Y AMBIENTACION

Si alguna virtud hay que resaltar de este juego, ésta es la escrupulosa y exacta ambientación del mismo a la época en que se desarrollan las aventuras. La sociedad americana de los "felices veinte" se ve reflejada al punto de citarse las marcas de tabaco, bebidas, etc más populares.

FICHA TECNICA:

(En Francia):

Editor:

Aparición:

Tema:

Nº Jugadores: Entre 2 y 6

"L'APPEL DE CTHULHU"

JEUX DESCARTES

1984

(Traducción de "CALL OF CTHULHU" de Chaosium, 1981).

Fantástico de años 20 basado en la obra de H.P. Lovecraft.

Sistemas de locomoción, albergues, comidas en restaurantes, hoteles, o fondas, armamento, ropa, instrumentos o complementos varios están perfectamente catalogados, descritos y con su precio en dólares.

Asimismo, los oficios que los personajes pueden desempeñar concuerdan perfectamente con aquellos que podríamos encontrar habitualmente en cualquier ciudad de la época.

Claro es que este trabajo tan cuidadoso de ambientación se ve facilitado por la extensa documentación disponible para llevarlo a cabo.

PERSONAJES

Por una parte tenemos a aquellos personajes que pueden encarnar los jugadores, que son todos ellos humanos. Si bien no vienen descritos en el manual, no hay problema al encarnarlos, pues los posibles oficios a elegir

nos resultan fácilmente caracterizables, por cotidianos y conocidos.

Las características son bastante descriptivas y ajustadas. Esto, unido a lo sugestivo de la ambientación y a las fácilmente remembrables profesiones de los personajes, producen unos investigadores muy personalizados e individualizados, amenos de jugar.

Entre estas características merece especial atención la Salud Mental, que en este juego tiene importancia capital: efectivamente, es frecuente acabar más estropeado de alma que de cuerpo al final de una investigación.

El hecho de que esté ligada al conocimiento que van acumulando los personajes sobre los secretos cultos que constituyen el motivo principal del juego, le confiere al mismo una característica que lo diferencia del resto de la familia del rol: cuanto más alto es el "nivel" del personaje, más cerca se halla de su ruina, más vulnerable se vuelve; y esto lo saben los jugadores desde el principio (o somos masocas, o no lo entiendo).

Para completar el perfil del investigador, la hoja integra una nutrida lista de competencias (entre las que algunas son obligatorias para cada profesión y otras son optativas) que es ampliable a gusto de los propios árbitros y jugadores (ver TROLL nº1)

MONSTRUOS

En cuanto a los "malos", tenemos que distinguir a los que son humanos, parecidos a los propios personajes y con similares facultades las más de las veces, de los monstruos en sí, cuyas características se apartan grandemente de las humanas.

Estos monstruos abarcan una gama extensa en cuanto a potencia y poder. Hay que reseñar que, incluso los más débiles entre ellos, resultan por lo general irreductibles con métodos violentos por parte de los jugadores. Esto responde con bastante fidelidad a su naturaleza demoníaca y perversa, resultando más reales (en contraposición al terrible monstruo que un o unos humanos son capaces de eliminar en otros juegos).

Tal vez el hecho de que resultan tan lejanos e inasequibles para la mentalidad y las fuerzas de los humanos provoca que la sensación de que hay pocas diferencias entre ellos, sobre todo entre los más imponentes. No estaría de más que se asignaran algunos rasgos diferenciales más marcados al fundamento de los diversos cultos y actuación de los monstruos que constituyen la espina dorsal de los mitos.

MAGIA EN EL CTHULHU

Este apartado del juego difiere bas-



tante de lo que nos tienen acostumbrados las diversas fantasías medievales (sin menoscabo de las mismas, por supuesto). Aquí la magia es básicamente demoníaca y, en consecuencia, de provecho más que dudoso para el investigador: el coste en salud mental y gasto de puntos de magia es excesivamente gravoso. En líneas generales, el investigador ha de evitar la magia, de la que recibirá más problemas que ayuda.

EL COMBATE

En este campo tampoco tiene el personaje demasiados motivos de lucimiento. Efectivamente, o se encuentra enfrentado a otro humano con iguales probabilidades de vencer, o han de intentar salir vivos, simplemente, de un encuentro indeseable con algún horripilante ser (siempre que estén en condiciones de combatir tras producirse las presentaciones).

SISTEMAS VARIOS

Es efectiva y de gran ayuda para el árbitro la "Tabla de Resistencia", habitual en los juegos Chaosium, que permite resolver múltiples iniciativas de los jugadores, confrontando las características adecuadas según los casos.

Otros sistemas (monetario, locomoción, alojamientos, etc) junto con diversos datos de ambientación, vienen perfectamen-

te explicados en la "Guía de los años 20", anexa al manual (nuestro estudio se basa en la edición francesa en caja).

PRECIO Y PRESENTACION

La versión estudiada es de una presentación buena, con claridad en las reglas (sobre todo para los que dominen el francés).

El precio es normal, en este tipo de productos.

EXTENSIONES Y MODULOS

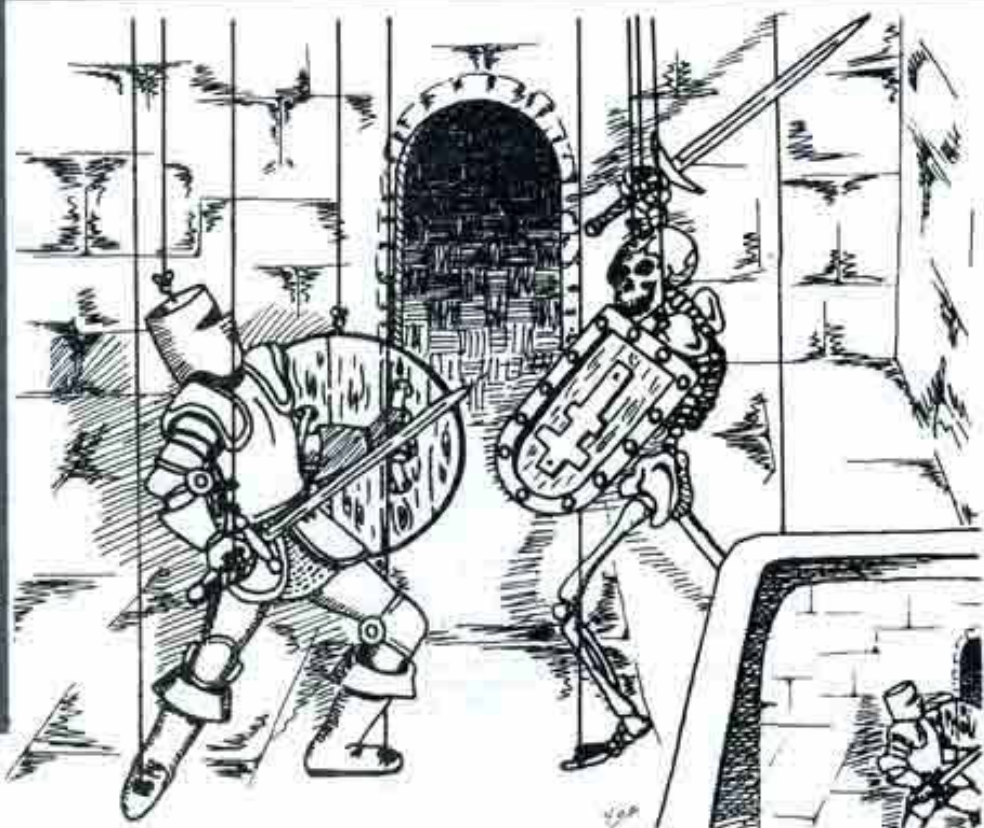
La gama de módulos es extensa y muy variada, con una periodicidad de aparición extraordinariamente corta (sin contar con los que suelen aparecer en diferentes publicaciones, que introducen en ocasiones nuevos enfoques para el tema bien interesantes).

Muchas innovaciones y variantes han sido propuestas por diversas publicaciones, o por los mismos módulos (Cthulhu by Gaslight, por ejemplo). El único inconveniente es que suelen ser caros.

IMPRESION GENERAL

Un muy buen juego, si no sois de los que se encariñan con el personaje, que aúna la investigación y el misterio de terror y no deja indiferente nunca al jugador. Garantizado.





Simulador de combate para D&D

Por Miguel A. Díaz.

Este programa está basado en las evoluciones típicas de un combate en Basic D&D. Contempla las reacciones lógicas de los personajes (como retirada cuando están muy tocados y táctica cuando son mayor o menor que el número de contrarios) y las reacciones de los monstruos (moral y táctica). Las iniciativas se deciden en grupo y permite todos los tipos de monstruos.

La visualización de cada round de combate se realiza poniendo en una tabla los puntos de vida que tienen en ese momento monstruos y personajes además de la fila de combate que ocupan y petición de cambios de puntos de vida, sin poder resucitar (posibles efectos de conjuros).

La posición de combate inicial se entra en dos variables, FILA DE COMBATE y la POSICION EN LA FILA debiendo de ser las dos lo más simétricas posible entre ellas y entre las del bando contrario.

La fila de combate marca la relación que tiene el personaje con el resto de compañeros y con respecto a los monstruos. Solo podrán combatir los que estén en

las primeras filas de combate. Cuando haya una retirada o muerte en la primera fila, otro de la segunda (el más indicado) lo substituirá dejando su posición, y ocupando ésta uno de la tercera.

El número de filas es tres por bando y es conveniente que se llenen una detrás de otra (aunque no tiene porque utilizar las tres filas). Tiene capacidad para 20 luchadores por bando, que se pueden poner todos en la primera fila o repartidos entre todas.

Fila 3 Mons: -----
Fila 2 Mons: -----
Fila 1 Mons: -----
Fila 1 Pers: -----
Fila 2 Pers: -----
Fila 3 Pers: -----

Espero que os sirva de algo.


```

2618 IF NO=8 THEN P(1)=P(2)
2619 IF NO=9 THEN GOTO 2658
2620 P(2)=P(ORD)
2621 F(2)=1
2622 F(ORD)=8
2623 F(ORD)=8
2624 U(1)=8
2625 U(2)=8
2626 U(3)=8
2627 RETURN
2718 REM -----
2719 REM RETIRADA MONSTRUOS
2720 REM -----
2721 ORD=MAX
2722 GOTO 2778
2723 ORD=0
2724 FOR Q=1 TO NM
2725 IF F(Q)<2 THEN GOTO 2818
2726 IF F(Q)=(P(ORD)-1) THEN GOTO 2838
2727 NEXT Q
2728 GOTO 2848
2729 U(1)=8
2730 FOR J=1 TO NM
2731 IF F(J)<2 THEN GOTO 2878
2732 IF P(J)=P(ORD) THEN GOTO 2898
2733 NEXT J
2734 GOTO 2988
2735 U(2)=H(L)
2736 FOR L=1 TO NM
2737 IF F(L)<2 THEN GOTO 2938
2738 IF P(L)=(P(ORD)+1) THEN GOTO 2968
2739 NEXT L
2740 IF U(1)=8 AND U(2)=8 THEN NO=1
2741 IF U(1)=8 AND U(2)=8 THEN RETURN
2742 U(3)=H(L)
2743 GOSUB 3278
2744 RETURN
2998 REM -----
2999 REM RETIRADA PERSONAJES
3000 REM -----
3001 ORD=MIN
3002 GOTO 3058
3003 ORD=0
3004 NO=0
3005 FOR Q=1 TO NP
3006 IF L(Q)<2 THEN GOTO 3098
3007 IF S(Q)=(S(ORD)-1) THEN GOTO 3118
3008 NEXT Q
3009 GOTO 3128
3010 U(1)=1
3011 FOR J=1 TO NP
3012 IF L(J)<2 THEN GOTO 3158
3013 IF S(J)=S(ORD) THEN GOTO 3178
3014 NEXT J
3015 GOTO 3188
3016 U(2)=1
3017 FOR L=1 TO NP
3018 IF L(L)<2 THEN GOTO 3218
3019 IF S(L)=(S(ORD)+1) THEN GOTO 3248
3020 NEXT L
3021 IF U(1)=8 AND U(2)=8 THEN NO=1
3022 IF U(1)=8 AND U(2)=8 THEN RETURN
3023 U(3)=1
3024 GOSUB 3278
3025 RETURN
3026 ACONA=U(1)
3027 VAR=1
3028 FOR F=2 TO 3
3029 IF U(F)ACONTA THEN GOTO 3328
3030 GOTO 3348
3031 ACONA=U(F)
3032 VAR=F
3033 NEXT F
3034 RETURN
3035 GOSUB 2748
3036 IF VAR=1 THEN GOTO 3458
3037 IF VAR=2 THEN GOTO 3518
3038 ACONA=P(1)
3039 F(1)=P(ORD)
3040 F(L)=F(ORD)
3041 P(ORD)=ACONTA
3042 F(ORD)=2
3043 F(L)=1
3044 GOTO 3568
3045 ACONA=P(L)
3046 P(2)=P(ORD)
3047 P(ORD)=ACONTA
3048 F(ORD)=2

```

```

3498 F(2)=1
3508 GOTO 3588
3518 ACONA=P(2)
3528 P(2)=P(ORD)
3538 P(ORD)=ACONTA
3548 F(ORD)=2
3558 F(2)=1
3568 U(1)=8
3578 U(2)=8
3588 U(3)=8
3598 GOTO 1858
3608 GOSUB 3648
3618 IF VAR=1 THEN GOTO 3678
3628 IF VAR=2 THEN GOTO 3758
3638 ACONA=S(L)
3648 S(L)=S(ORD)
3658 S(ORD)=ACONTA
3668 L(ORD)=2
3678 L(L)=1
3688 GOTO 3888
3698 ACONA=S(Q)
3708 S(Q)=S(ORD)
3718 S(ORD)=ACONTA
3728 L(ORD)=2
3738 L(Q)=1
3748 GOTO 3888
3758 ACONA=S(J)
3768 S(J)=S(ORD)
3778 S(ORD)=ACONTA
3788 L(ORD)=2
3798 L(J)=1
3808 U(1)=8
3818 U(2)=8
3828 U(3)=8
3838 GOTO 1948
3848 PRINT "N: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10"
3858 FOR N=1 TO 2
3868 PRINT " "
3878 PRINT "M: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1"
3888 PRINT " "
3898 PRINT "P: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1"
3908 PRINT " "
3918 PRINT
3928 IF N=1 THEN PRINT "N:11121314151617181920"
3938 NEXT N
3948 RETURN
3958 FIL=4
3968 FOR N=1 TO NM
3978 PRINT FNATN(FIL,3M); " "; FNATN(FIL,3M-1);STRN(N)
3988 PRINT FNATN(FIL,3M-1);""
3998 IF N=18 THEN FIL=11
4008 NEXT N
4018 FIL=4
4028 FOR N=1 TO NP
4038 PRINT FNATN(FIL,3M); " "; FNATN(FIL,3M-1);STRN(N)
4048 PRINT FNATN(FIL,3M-1);""
4058 IF N=18 THEN FIL=13
4068 NEXT N
4078 PRINT FNATN(0,1);"ROUND=";ROUND
4088 PRINT FNATN(15,1)
4098 PRINT
4108 PRINT "MONSTRUOS: FILA 3: ";
4118 FOR N=1 TO NM
4128 IF F(N)=3 AND H(N)=8 THEN PRINT N;",";
4138 NEXT N
4148 PRINT
4158 PRINT TAB(12);"FILA 2: ";
4168 FOR N=1 TO NM
4178 IF F(N)=2 AND H(N)=8 THEN PRINT N;",";
4188 NEXT N
4198 PRINT
4208 PRINT TAB(12);"FILA 1: ";
4218 FOR N=1 TO NM
4228 IF F(N)=1 AND H(N)=8 THEN PRINT N;",";
4238 NEXT N
4248 PRINT
4258 PRINT
4268 PRINT "PERSONAJES: FILA 3: ";
4278 FOR N=1 TO NP
4288 IF L(N)=3 AND H(N)=8 THEN PRINT N;",";
4298 NEXT N
4308 PRINT
4318 PRINT TAB(13);"FILA 2: ";
4328 FOR N=1 TO NP
4338 IF L(N)=2 AND H(N)=8 THEN PRINT N;",";

```

```

4348 NEXT N
4358 PRINT
4368 PRINT TAB(13);"FILA 1: ";
4378 FOR N=1 TO NP
4388 IF L(N)=1 AND H(N)=8 THEN PRINT N;",";
4398 NEXT N
4408 IF INKEY="" THEN GOTO 4488
4418 FOR N=1 TO 22
4428 PRINT FNATN(15,1)
4438 NEXT N
4448 PRINT FNATN(15,1)
4458 INPUT "QUIERES CAMBIAR M? ";M
4468 IF M="S" THEN GOTO 4498
4478 INPUT "MONSTRUO O PERSONAJE? (M/P) ";M
4488 IF M="P" THEN GOTO 4598
4498 INPUT "NUMERO DE MONSTRUO? ";NM
4508 INPUT "NUMERO M? ";M
4518 IF VIDA <=8 THEN GOTO 4548
4528 HONM=VIDA
4538 GOTO 4688
4548 HONM=8
4558 F(NM)=8
4568 P(NM)=8
4578 MUVOS=MUVOS-1
4588 GOTO 4688
4598 INPUT "NUMERO DE PERSONAJE? ";NM
4608 INPUT "NUMERO M? ";M
4618 IF VIDA <=8 THEN GOTO 4648
4628 HONM=VIDA
4638 GOTO 4688
4648 F(NM)=8
4658 S(NM)=8
4668 L(NM)=8
4678 MUVOS=MUVOS-1
4688 INPUT "QUIERES CAMBIAR M? ";M
4698 FOR N=1 TO 22
4708 PRINT FNATN(15,1)
4718 NEXT N
4728 IF M="S" THEN GOTO 4478
4738 IF MUVOS=8 AND MUVOS=8 THEN GOTO 1818
4748 PRINT FNATN(15,1)
4758 IF MUVOS=8 AND MUVOS=8 THEN GOTO 4818
4768 PRINT "*** GRACIAS ***"
4778 IF MUVOS=8 THEN PRINT "PERSONAJES ***"
4788 IF MUVOS=8 THEN PRINT "MONSTRUOS ***"
4798 IF P(MUVOS)=8 OR MUVOS=1 THEN PRINT "*** VICTORIA PIRATA ***"
4808 END
4818 PRINT "*** PIERDEN LOS DOS ***"
4828 END
4838 GOSUB 4988
4848 FOR M=3 TO 28
4858 PRINT "M";TAB(38);"M"
4868 NEXT M
4878 GOSUB 4988
4888 PRINT FNATN(4,9);"SIMULADOR DE"
4898 PRINT FNATN(8,9);"COMBATES PARA"
4908 PRINT FNATN(11,33);"MASC"
4918 PRINT FNATN(14,5);"*****"
4928 PRINT TAB(5);"M"
4938 PRINT TAB(5);"M"
4948 PRINT TAB(5);"M"
4958 PRINT TAB(5);"M"
4968 PRINT TAB(5);"M"
4978 RETURN
4988 PRINT "*****"
4998 PRINT "*****"
5008 RETURN

```



CONCURSO



Arquero del Diablo

Por Endika Garmendia.

ARQUERO DEL DIABLO

CA: 9.
 DG: 1 pto vida.
 Mov: 3 (1) m.
 Ataque: especial.
 Nº que aparece: 1 - 6.
 Protección: Guerrero 1.
 Moral: No ha lugar.
 Tipo de Tesoro: Ninguno.
 Alineamiento: Caótico.
 Valor PX: 5.

COMPORTAMIENTO:

Insecto de 4 ó 5 cm (y 2 ó 3 más por el aguijón.) que habita en agujeros o grietas en lugares oscuros y húmedos. Es casi ciego, pero muy sensible a los rayos infrarrojos (18 mts.), que le permiten apercebir todo ser vivo en este radio. Si alguien se le acerca a menos de 3 m, le dispara su aguijón cargado de huevos, con una probabilidad variable (ver tabla) de clavarlo. Si tiene éxito, los huevos se acumulan en el hígado de la víctima, donde las larvas se desarrollarán y le causarán la muerte en 14 días, con progresivos y grandes dolores. El "Arquero" no se engaña por otras fuentes de calor (Fuego, por ej.) pues

las reconoce perfectamente. Una vez disparado el aguijón, muere indefectiblemente. De todas maneras, un simple pisotón puede matarlo, sin riesgo para el aventurero.

Posibilidad de recibir el pinchazo

CA de la víctima	Porcentaje
1 ó menos	10%
2	20%
3	30%
4	40%
5...etc	

Os recordamos que ésta sección es un concurso. Seguímos a la espera de vuestros originales. El premio es una suscripción a TROLL por un año.



Raza Troll

Por Endika Garmendia.

La raza TROLL no es un tipo de seres con los que se pueda topar uno fácilmente (sobre todo a plena luz del día). No son frecuentes las noticias que sobre este pueblo se tienen, y no suelen ser fidelígnas por la parcialidad de los relatores.

Mi calidad de istari me ha permitido relacionarme con los trollish hasta un punto al que nadie hasta

ahora había conseguido alcanzar, con una amplitud e imparcialidad de miras que espero sea la máxima.

Estas líneas que siguen son el compendio y organización de las observaciones que fui realizando, fruto de los frecuentes contactos e incluso convivencia que a lo largo de mis viajes he mantenido con la gente Troll, y que en su día anoté en diversos escritos separados.

Comenzaré por describir un Troll tal y como se le puede ver cualquier noche estrellada o a la luz de una fogata en el descanso de sus guardías, porque me imagino que no todo el que lea este escrito habrá visto semejantes individuos, con la calma suficiente como para aperebirse de su

fisonomía.

Tienen más o menos la complexión de un elfo (esto es: caminan erguidos sobre dos piernas, que sostienen un cuerpo en el que se articulan dos brazos y una cabeza) y suelen ser más altos que éstos; hasta ocho pies los machos y seis las hembras, aunque tengo noticias de un extraordinario ejemplar que alcanzó los nueve pies y siete pulgadas. Su constitución es ancha y bien musculada, con unos brazos y torso poderosos. Frecuentemente sobrepasan las quinientas cincuenta libras de peso; incluso las hembras más corpulentas pueden llegar a tal cifra.

Su cabeza tiene escaso pelo, siendo con frecuen-

cia lampiña como el resto del cuerpo. Los rasgos son robustos, con una fuerte y prominente mandíbula, grandes orejas, nariz muy abultada y cráneo chato. Todo ello unido a la cortedad y anchura de su cuello le dan un aire brutal característico.

La pequeña capacidad craneana del Troll revela un cerebro poco desarrollado que no le permite razonar con demasiada claridad y rapidez. Aunque suelen mostrarse a veces sorprendentemente astutos, no puede decirse de ellos que sean excesivamente inteligentes. Sus pequeños y oscuros ojos revelan estos estados alternos de estupidez y astucia.

La Troll es una especie mamífera, y la gestación dura dieciséis meses. Tras este período, las hembras paren una cría (excepcionalmente dos) que pesa alrededor de las veintidos libras.

Las crías pasan por un período de lactancia más o menos intensiva durante dos años, pero hasta los cuatro o cinco años de edad continúan mamando ocasionalmente. Durante todo este tiempo permanecen estrechamente ligadas a la madre.

Hasta los doce o catorce años, los jóvenes Trolls permanecen junto a sus padres. Pasada esta edad suelen integrar con otros jóvenes reducidos grupos de adolescentes que, aunque mantienen esporádicos contactos con sus respectivos núcleos familiares, llevan de hecho una vida independiente. Estas bandas merodean por territorios próximos a los familiares e integran individuos de ambos sexos y edad diversa. Por este procedimiento, los Trolls ensayan y fijan jerarquías que más tarde pueden durar el resto de sus vidas, a la vez que se van formando parejas, producto de emparejamientos temporales de prueba; cuando una pareja se revela estable, abandona la banda juvenil para formar un nuevo núcleo familiar. Los ejemplares de más de veinticinco años, por regla general, ya han abandonado este tipo de grupos.

La vida adulta de los Trolls puede abarcar un buen número de años: entre los ochenta o noventa se cifra la esperanza de vida de un ejemplar, si no sufre algún percance. En todo caso, la vida sexualmente efectiva no sobrepasa la cota de los cincuenta años.

Las diferentes etapas de la vida de un o una Troll están íntimamente ligadas

a los hábitos sociales que observan de manera generalizada.

Son básicamente monógamos, identificándose el núcleo familiar integrado por la pareja y sus crías dependientes con un cierto territorio que se le supone propio. Este territorio varía en tamaño según el rango jerárquico de sus habitantes, pero no es en absoluto inviolable (es muy habitual el tránsito de Trolls por territorios ajenos); de hecho, sólo se recurre a argumentos basados en titularidades territoriales cuando pueden reforzar la posición de uno u otro contendiente en diferencias generadas por otras causas.

Esta territorialidad (aunque no es marcada, como hemos dicho) responde al poco gusto que los Trolls sienten por relacionarse con sus semejantes. Prefieren permanecer en sus guaridas o merodear en solitario o con sus parejas a realizar reuniones, incluso con sus padres, hermanos u otros familiares (de hecho, no reconocen parentesco alguno fuera del materno-filial, y esto mientras el hijo o hija no están emparejados). Las únicas agrupaciones que he conocido son las citadas de adolescentes y las ocasionales en caso de guerra.

En el primero de estos casos se prueban las aptitudes (fuerza casi siempre, aunque la astucia puede tenerse en cuenta) que asignan un puesto en la jerarquía de la sociedad Troll. En el segundo es donde esta jerarquía se manifiesta más abiertamente: los jefes de guerra son los Trolls más fuertes o más astutos.

Estas simples estructuras sociales no son el único rasgo cultural del pueblo Troll. Evidentemente, poseen un lenguaje, primitivo, que posibilita en gran medida el funcionamiento de su sociedad. Son capaces de elaborar utensilios rudimentarios tales como mazas, cuencos de madera, fibulas de hueso, faldellines de cuero con que vestirse y conocen el trenzado de fibras vegetales para elaborar cuerdas.

También he observado que elaboran sencillos amuletos con fines religiosos y funerarios, lo cual demuestra que tienen alguna preocupación por estas cuestiones.

Según me explicaron, entierran a los muertos en sitios apartados y secretos dentro de sus grutas, junto con algún ajuar y todo el tesoro perteneciente al difunto, el cual acumuló durante su vida (tan

ta mayor es la honra que se les hace cuanto mayor es el tesoro enterrado junto a ellos). Diferente trato reciben aquellos a quienes el Sol dejó petrificados: sus restos se dejan en el mismo sitio y, en lo sucesivo, tal lugar es odiado y evitado escrupulosamente.

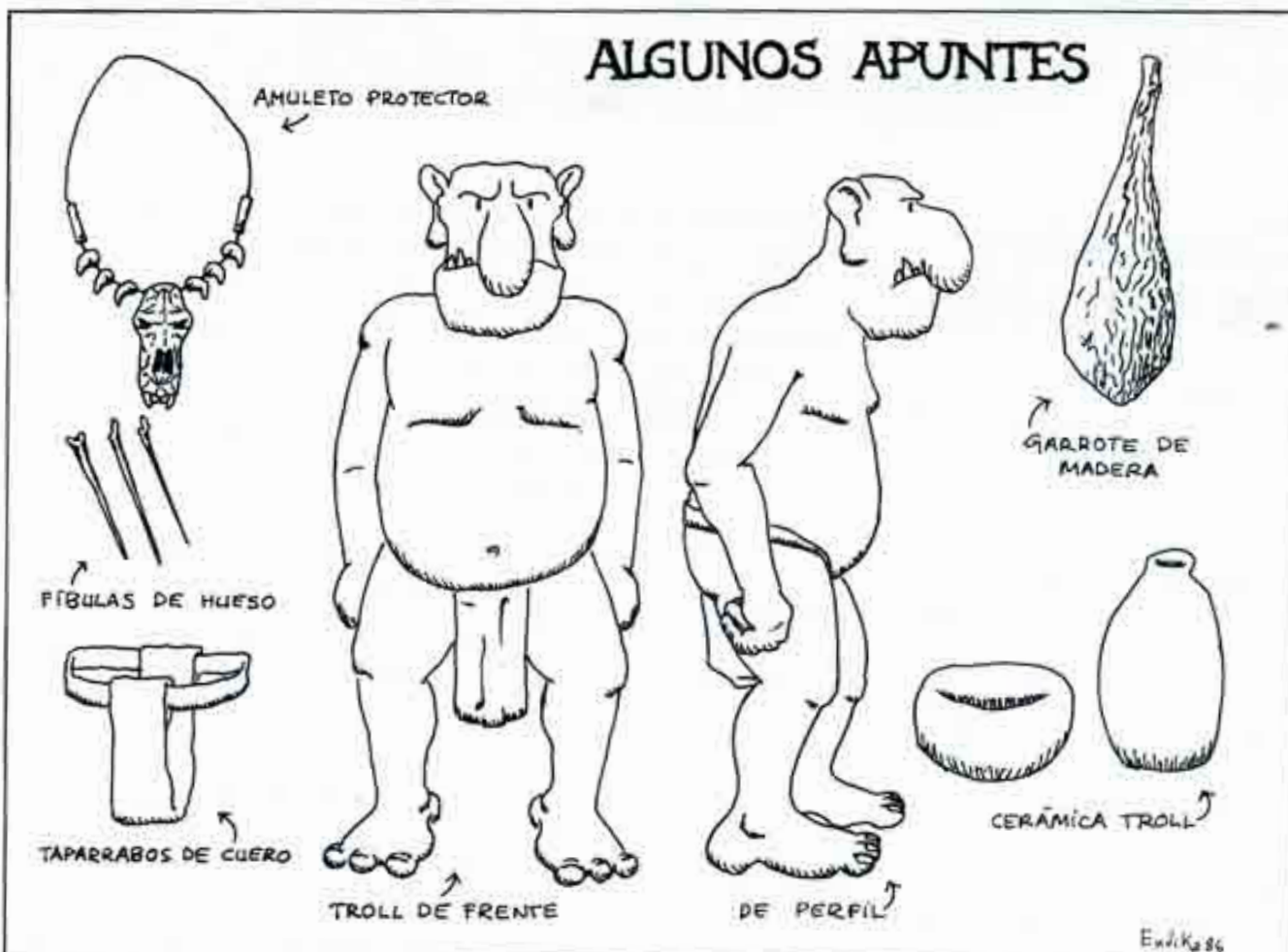
El hecho, suficientemente probado, de que la luz solar petrifique a estos seres ha provocado como consecuencia el que consideren al Sol como una deidad maligna, a la que llaman Ahu-hugga-sash (luz-dios-malo) y temen cervicalmente. Por este motivo odian a elfos, enanos, hombres y otras razas que lo aprecian y viven bajo su luz. Consecuentemente, adoran la oscuridad con el nombre de Ahamam-irsh-ahanah (Madre-primera-buena) y la Luna y las estrellas, que consideran hijas de la oscuridad.

Al parecer los Trolls intuyen que fueron creados por el Mal durante la Gran Oscuridad (como remedo de los Ents) ya

que atribuyen el título de primera madre a la falta de luz que los ampara en sus correrías a cielo abierto, y relatan sus tradiciones más antiguas como Ahaman (nombre abreviado, usado más frecuentemente) apresó a las montañas, ríos y campos que estaban dispersos y los reunió en su seno para formar un mundo en que sus amados hijos tuvieran un hogar cuando fueran creados. Durante mucho tiempo vagó el pueblo Troll libre y feliz, hasta que Ahu-hugga-sash llegó desde el confín del horror y luchó con Ahaman, pues codiciaba el mundo para sí. La lucha fue terrible y larga, y ninguno entre ambos ganó, pues eran igualmente poderosos, y se repartieron el mundo. El Sol trajo consigo sus criaturas y las protegió, y la oscuridad protegió a las suyas, y en lo sucesivo hubo odio y guerra entre las razas.

Así dice la tradición entre los Trolls y no yerra.

ALGUNOS APUNTES





Creación de taberna

Por Ricard Ibañez y Gustavo Castañer.

"El aire olía a sudor, a humo, a vómito de borracho.

La elfa arrugó la nariz, mientras el enano y los dos guerreros se precipitaban hacia la barra. El clérigo y el mago se miraron y suspiraron. Como siempre, luego tendrían que sacarlos a rastras..."

Si estás harto de que tus personajes vayan de dungeon

en dungeon sin respiro y sin tomarse ni siquiera una cerveza, si deseas buscar algo de información sobre ese castillo cercano, intentar ganar unas monedas en el juego, contratar servidores, buscar camorra o simplemente emborracharte, pásale este artículo a tu Master habitual.

TABLA 1: Clientes.

Determinaremos primero cuántas mesas tiene la taberna, y a continuación lanzaremos 2d10:

1-20%	Mesa vacía.
21-30%	1d8 del grupo E.
31-40%	1d6 del grupo E+1 del grupo B.
41-45%	1d6 del grupo E+1 del grupo A.

46-49% 1d6 del grupo E+1 del grupo C.

50% 1d6 del grupo E+1 del grupo D.

51-55% 1d4 de una raza del grupo A.

56-60% 2 del grupo A.

61-65% 1 del grupo D.

66-70% 1 del grupo B.

71-75% 1d4 del grupo B.

76-80% 1d4 del grupo B + 1d4 del grupo A.

85-86% 1d6 de una clase del grupo C.

86-90% 1d6 del grupo C.

91-92% 1 del grupo A + 2

del grupo B + 1 del grupo C.

93-94% 2 del grupo B + 1

del grupo C.

95-96% 1 del grupo A + 1

del grupo B + 1d4 del grupo E.

97-98% 1 del grupo A + 1

del grupo C + 1d4 del grupo E.

99-00% 1 del grupo B + 2

del grupo C + 1 del grupo D.

GRUPOS:

Grupo A (Semihumanos) 1d4:

1. Enano
2. Halfling
3. Elfo
4. Enano

Grupo B (Aventureros) 1d6:

- 1-2 Guerrero
3. Mago
4. Clérigo
- 5-6 Ladrón

Grupo C (Otros Humanos) 1d4:

- 1-2 Bandido
- 3-4 Berserker (Bárbaro)

Grupo D (Monstruos con apariencia humana) 1d4:

1. Doppelganger
 - 2-3 Licántropo
 4. Dragón Dorado
- Licántropos 1d10:
- 0-1 H. Rata
 - 2-3 H. Lobo
 - 4-5 H. Jabalí
 - 6-7 H. Oso
 - 8-9 H. Tigre

Grupo E (humanos) 1d12:

1. Comerciante
2. Herrero
3. Mercader
4. Cortesana
5. Campesino
6. Artesano
7. Esclavo
8. Bardo
9. Pescador
10. Leñador
11. Estudiante
12. Cazador-Explorador

JUEGOS:

Presentamos aquí algunos de los juegos de taberna más habituales, por si los personajes desean ganarse algún dinero extra o solo entretenerse.

SHARKU-Juego de origen orco. Se juega con dos extraños dados de 20 caras. Cada ju

gador pone sobre la mesa una cantidad de dinero estipulada de antemano, y lanza los dados. El que saque el número más alto se queda con las apuestas.

BORTAN-Especie de juego de ajedrez para cuatro personas, muy complicado de jugar (inteligencia 12 o más).

SHIZDAR-Pueden jugar de dos a doce jugadores. Se juega con un dado de 12 caras. Cada jugador elige un número, y uno lanza el dado. Si un jugador ha acertado el número, gana las apuestas que haya sobre la mesa. De no acertar nadie, los que deseen volver a jugar han de volver a poner la misma cantidad encima de la mesa. Un jugador puede retirarse cuando lo desee, pero sin poder tocar el dinero de las apuestas.

FORTUNA-Juego de cartas. Se juega con un mazo de 40 cartas, formadas por cuatro palos numerados del 1 al 10. Se le da una carta a cada jugador, el cual decide entre pasar o seguir en el juego, en cuyo caso tiene que poner la apuesta en la mesa. Se reparte una segunda y una tercera ronda de cartas con este procedimiento. Al final, se suman las numeraciones de las tres cartas, ganando el que posea mayor valor.

RESISTENCIA-Juego muy apreciado entre los Enanos y Berserkers. Los jugadores se apuestan una cantidad concreta a una bebida determinada, y empiezan a beber. Gana el último jugador que quede en pie.

RHOL-(o algo así) Juego sólo comprensible para clérigos de sabiduría 18 y nivel 36. Los jugadores se encierran en una habitación, y uno de ellos, (al que llaman amo, o "Master") se esconde detrás de una especie de pantalla, mientras da vida a unas extrañas figuras de plomo. Hay quien piensa que no es un juego: es que están todos locos.

EMBRIAGUEZ:

Consideramos una división de las bebidas en tres tipos:

- A.- Vino
- B.- Cerveza
- C.- Hidromel, ron y otras bebidas fuertes con alcohol.

Habr  que tirar en esta tabla si se consume una gran cantidad de bebida:

- a partir de tres litros de bebida tipo A
- a partir de seis litros de bebida tipo B
- a partir de un litro y medio de bebida tipo C

Tirar 2d6 aplicando los siguientes modificadores:

- Enanos: -3
- Gnomos: -2
- Humanos y elfos con constituci n 16 o m s: -1
- Bugbears, gnolls y hombres-lagarto: -1
- Trolls, ogros y minotauros: -3
- Gigantes: -5
- por cada litro de bebida tipo A consumido (m s all  de tres litros): +1
- por cada dos litros de bebida tipo B consumidos (m s all  de seis litros): +1
- por cada medio litro de bebida tipo C consumido (m s all  de un litro y medio): +1

Tabla de efectos:

Hasta 6- Sin efecto

7- Alegre (-1 a los tiros para impactar)

8 y 9- Borracho (-2 a los tiros para im

pactar y -1 a los de da o; -1 a la Clase de Armadura)

10 y 11- Muy borracho (-3 a los tiros para impactar y -2 a los de da o as  como +2 a la C.A.)

12 o m s- Borracho como una cuba (el personaje se duerme durante 5d6 horas)

Los resultados 7 a 11 duran 1d12 horas. Tras despertarse, los personajes que hayan sufrido resultados 8 a 12 sufrir n resaca (-1 a las tiradas de impacto y da o, +1 a la C.A., imposibilidad de memorizar o lanzar conjuros)

La duraci n de la resaca depender  del resultado inicialmente obtenido en la tabla de embriaguez:

8 y 9: 1d4 horas

10 y 11: 2d4 horas

12 o m s: 3d4 horas

Ejemplo: Glamdir, un enano, bebe 15 litros de cerveza. Lanza 2d6 modificados como sigue: -3 por ser un enano y +4 por la enorme cantidad de cerveza ingerida. El resultado modificado es: 6-3+4=7. Glamdir est  alegre durante 1d12 horas. Lanza el dado y el resultado es 5. Durante cinco horas tendr  un modificador de -1 para impactar.

NOVEDADES NOVIEMBRE-DICIEMBRE

- 156 Ninja gigante
- 159 Ninjas esqueletos
- 162 Orco gigante
- 163 Perros de guerra esqueletos + explorador
- 164 Vikingos
- 165 Equipo de mando samurai
- 166 Unicornio con doncella
- 167 Jefe orco a pie y a caballo
- 168 Warlords a pie y a caballo
- 169 Esqueleto jinete con lanza de torneo y ayudante
- 170 Samurais con estandartes
- 171 Wraith a pie y caballo
- 172 Caballeros esqueletos a pie
- 173 Lanceros orientales
- 174 Ave esqueleto con jinete
- 175 Charon, barquero del Styx
- 176 Hombre  rbol
- 177 Goblins/Trasgos campeones
- 178 Esqueletos samurais
- 179 Ogro gigante
- 180 Gigante de la escarcha Berserker
- 181 Equipo de mando goblin
- 182 Luchadores Sumo



JUEGOS SIN FRONTERAS

SOLO EN LAS TIENDAS
QUE SABEN LO QUE TIENEN,
TIENEN LO QUE BUSCAS.

FANTASIA EN PLOMO 25mm
DENIZEN & GRENADIER
MAS DE 500 FIGURAS DISTINTAS

ESCRIBE O LLAMA

AVENIDA DE ROMA 97-5-1
08029 - BARCELONA
T : (93) 322.06.20

FIGURAS OFICIALES

↓

'CALL OF CTHULHU'

↓

'BUSHIDO'

↓

'EL SE OR DE LOS ANILLOS'

↓

MARCAS EXCLUSIVAS

↓

DENIZEN

↓

GRENADIER

↓

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

↓

PIEZA MAESTRA :
NANUT DE GUERRA
CON 3 ESQUELETOS

↓

DRAGONES TODOS TAMA OS

↓

CALIDAD Y ECONOMIA

↓

VENTA POR CORREO

↓

VENTA AL MAYOR

↓

NO SOMOS TIENDA

¡Anda ya!

OPINION



Eul.K294

Yo, Master

Por Alejandro Sierra
y Ernesto Urdi

Todos los que jugamos a los rol-games sabemos que la amenidad de un juego no depende tanto de éste como de la disponibilidad de los jugadores. Entre ellos, los hay de muchas clases: guerreros, elfos, investigadores, agentes galácticos. Sin embargo hay uno que destaca sobre todos los demás porque cumple una labor bien distinta: el MASTER.

¿Qué es un Master? De las muchas definiciones posi-

bles hemos optado por esta: "El Master conoce, observa y actúa en consecuencia". Hay quien equipara al Master a un dios griego, por que premia y castiga, pero no está exento de cometer errores y posee las debilidades humanas. Para los lectores ávidos es el narrador que los envuelve en su fantástico halo; para los "abogados" es un juez que domina los principios de la equidad, un árbitro que imparte justicia con neutralidad. "Master" significa "director", director del juego, director de una película cuyo guión aún no se ha escrito.

Ahora bien, ¿qué características ha de reunir un buen Master? En primer lu-

gar tiene que ser capaz de crear la aventura. Ello requiere imaginación, una amplia documentación y planificación de los escenarios y personajes que intervienen, uniendo a ello toda la cultura que posee sobre el mundo de lo fantástico y que ha ido absorbiendo y acumulando como una esponja de libros, comics, films... Ya en la partida debe exponer la aventura, lo cual precisa capacidad para desarrollarla, facilidad de expresión y unas ciertas dotes de actor, y todo ello llevarlo adelante con dosis de improvisación, paciencia y algo de psicología.

El Master no es un esclavo de las reglas, debe conocerlas bien pero interpretarlas con imparcialidad y

sentido de la lógica, sin ser tampoco es clave de los dados ("Los dados sólo sirven para hacer ruido detrás de las tablas"; Mr. Gary Gygax, creador de D&D).

Vamos a ver los defectos más usuales de los Masters. El mayor de ellos es la radicalización de una manera de pensar. Ejemplos:

a/ El Master "Computadora": Frio y calculador, describe lo mínimo de la situación, no se integra en la aventura y anda siempre aferrado a sus dados y a su libro de reglas.



RECORTA O FOTOCOPIA ESTE BOLETIN DE SUBSCRIPCION Y ENVIALO A:

CLUB DE ROL AURYN
Pº URRUTIA 133-135, 6º D
BARCELONA-08031-

Nombre
Apellidos
Edad . . . Profesión
Teléfono
Domicilio
Localidad
Provincia
Codigo Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 M para 6 números de TROLL a partir del nº por cheque postal o bancario a nombre de:
TROLL

b/ El Master "Libro": Este conoce el guión de toda la aventura y no permitirá que ningún jugador lo altere. Estos permanecen con la boca cerrada mientras el Master cuenta de un tirón toda la aventura.

c/ El Master "Mamá": Le sabe muy mal que los personajes mueran, quizá ha saltado excesivamente de la realidad al juego y cree que es cruel eliminar a alguien. Perfecto para ascender de nivel.

d/ El Master "Juez" premia al bueno y castiga al malo. No necesita dados: según actúes, él responderá. Los Trolls siempre atacarán al más salvaje de los jugadores y sólo permitirá al más pacífico encontrar un tesoro.

e/ El Master "Asesino": Es el que actúa con más variedad de acciones: pisa, mata, corta, machaca, trocea, aplasta, pincha, golpea, clava... Ideal para partidas rápidas.

En conclusión, el Master debe combinar todo ello para convertirse en un "Deus-ex-Machina".

PROBLEMAS:

Algunos problemas antes:

- Preparar una aventura -y más aún una campaña- requiere mucho tiempo y el tiempo es escaso. Hay que planificar y prever todas las situaciones posibles.
- Estimar la dificultad de la aventura en función del nº de jugadores, su nivel y el material que poseen.

Algunos problemas durante:

- El grupo de aventureros se escinde, siendo imposible controlarlos a todos. Solución: El módulo debe estar pensado de modo que esta escisión los debilite, frente a las amenazas que los rodean.
- Una situación no prevista: Revisar los datos que conocemos e improvisar. Tener todo mejor calculado la próxima vez.
- Los jugadores "asesinos": Dijimos que el mejor Master combina distintos aspectos. Tomando el aspecto de "juez" y el de "asesino" sabrás qué hacer.
- Los jugadores "enteraos": El Master debe evitar ser suplantado total o parcialmente. Nadie debe discutirle su autoridad. Al fin y al cabo, él no está en el grupo de aventureros y, por tanto, nadie puede dirigirle la palabra.

En definitiva, "si tienes un problema y no encuentras la solución, formas parte del problema". La experiencia ya se encargará de solucionártelo.

¿Que hacéis?



The Party

Por Luis D'Estrées.

NOTA: Esta aventura ha sido creada para ser jugada por un jugador y un guardián de los Arcanos y para jugar con las nuevas competencias publicadas en TROLL nº 1. Puede desarrollarse en cualquier ciudad, mientras ésta sea mínimamente importante (tenga zona residencial o una clase social alta reconocida).

Todas las características y competencias de los NPC se hallan al final del módulo.

INTRODUCCION

El investigador se encuentra solo durante el día

(el resto del grupo no puede acompañarle por tener obligaciones o trabajos pendientes a imaginación del Guardián).

Finalizando el día se verá envuelto en LA FIESTA.

NOTA: Se ha previsto que dos personajes no jugadores sean co-protagonistas junto con el investigador o investigadora: Richard Brent y Karen Edberg. Este módulo relata los acontecimientos para que sean jugados por un investigador de sexo masculino, pero en el caso que fuese una investigadora sólo hay que cambiar las interpretaciones de Richard y Karen en el módulo. (Ella se transformará en la víctima y él en posible aliado de la investigadora).

LA HISTORIA

El investigador se encontrará en las calles de la ciudad hacia las 19.30 h, hora en la cual asistirá a un desfile de coches que irrumpirá dando bocinazos y armando escándalo, visiblemente eufóricos.

El primer coche de la caravana (un Plymouth blanco descapotable o similar) está ocupado por una curiosa pareja: Richard Brent (al volante) y Karen Edberg.

Karen repara en la presencia del investigador (que asiste atónito al espectáculo) y hará parar el coche, para entablar luego conversación con el investigador e invitarle a la fiesta.

Su encanto y elocuencia son irresistibles al inves-

tigador, que aceptará encantado la invitación.

Este podrá observar que Karen y Richard van disfrazados (Karen de princesa egipcia y Richard de príncipe árabe, y se acomodará en los asientos traseros del automóvil.

La caravana de coches reemprenderá la marcha y se dirigirá hacia el barrio rico de la ciudad. Durante el viaje, Karen simpatizará con el investigador y le atosigará con preguntas (evitando así que el investigador pregunte demasiado), al fin y al cabo es la relación pública de la fiesta.

Tras internarse en el barrio elegante de la ciudad los coches subirán por las calles, desfilando entre lujosas mansiones. A las 20.30 h. tomarán un pasaje privado (una estrecha calle asfaltada, con preciosa arboleda a los lados) que desembocará frente a una enorme verja dorada, entrada principal a la mansión.

Si el investigador tira con acierto "Encontrar objeto escondido", habrá podido ver las iniciales de la mansión en la placa de entrada: END

Al traspasar la verja los coches penetran en una zona con gravilla, dispuesta para el aparcamiento de los mismos. Hay numerosos coches ya aparcados, todos ellos de lujo.

Puesto que lo más normal es que el investigador no vaya disfrazado, Karen le sugerirá el acompañarle al guardarropía para probarse un disfraz adecuado.

Si el investigador acierta "Encontrar obj. escondido" observará que Richard luce en su cinto un precioso puñal árabe. Si mostrase además interés podría conseguir que Richard se lo

dejase ver ("Camelar" o "Elocuencia") y observaría ("Arqueología") que es auténtico y del siglo XII.

Richard, que se habrá comportado de un modo muy correcto (aunque un tiro acertado de "Psicología" permitiría averiguar que parece preocupado y que intenta disimular cierto malhumor) se excusará ante el investigador y hablará un momento con Karen un poco apartados.

Un tiro de "Escuchar" permitirá oír briznas de la conversación:

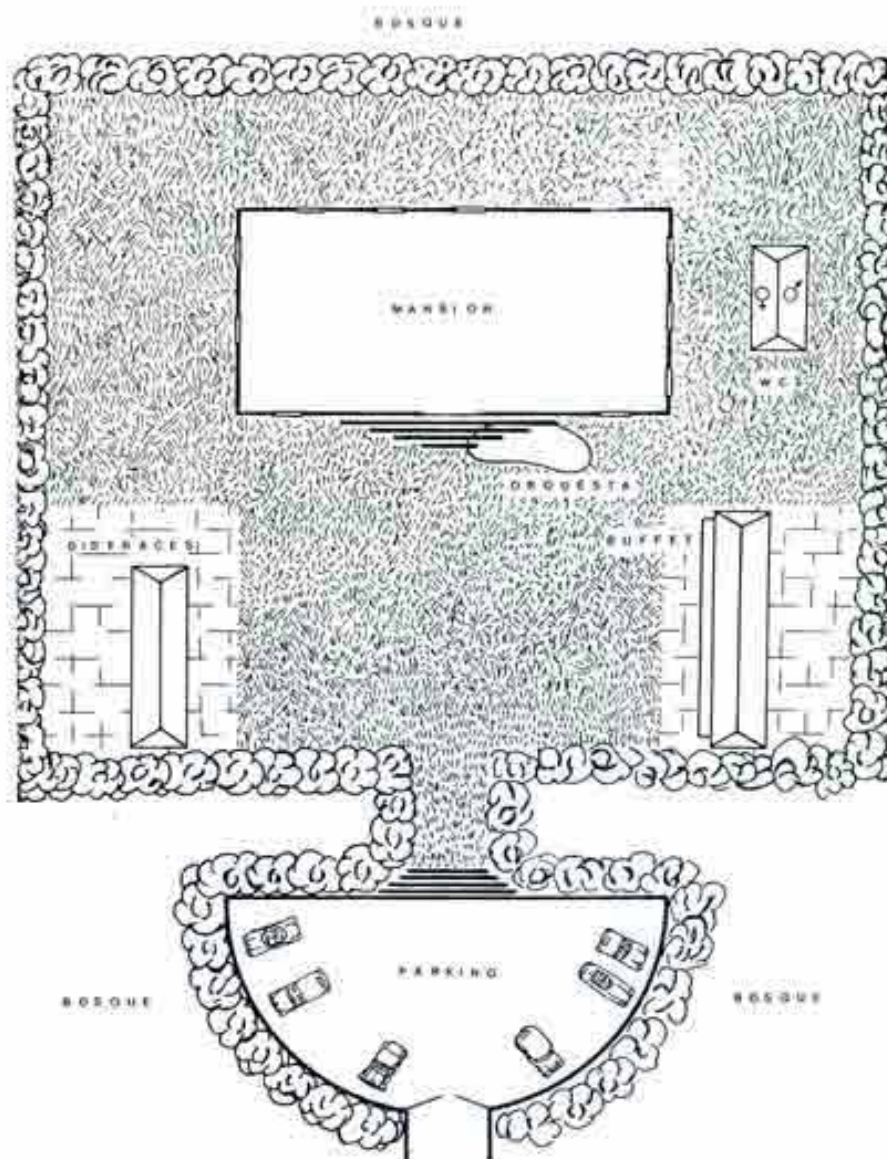
"Estoy harto... esto tiene que acabar... me va a oír... se lo pienso decir a Shel-

ton..."

En caso contrario, el investigador observará que Richard parece disgustado mientras habla con Karen.

Al poco tiempo la pareja vuelve hacia el investigador, y mientras Karen se ofrece para ayudarlo a escoger disfraz, Richard se excusa y se retira. Son las 21.00 h. Si el investigador lo sigue con la mirada ("Seguir pista"), verá a Richard entrar en la mansión End.

Karen enlaza al investigador por el brazo y lo lleva entre sonrisas y atenciones a la tienda donde se encuentran los disfraces. Si



el investigador desea conocer a End, Karen le dirá que es un millonario tan ex céntrico que nadie lo conoce salvo Shelton.

A la entrada de la tienda hay un sirviente que viste túnica de monje con capucha (que le oculta el rostro) guantes y botas de montar negras. Tras la capucha se oculta un rostro de gitano (y un tiro de "Antropología" permitiría determinar más precisamente su origen húngaro, a condición claro está, de lograr verle el rostro).

Karen le sugerirá al investigador varios disfraces, todos históricos (a gusto del Guardián).

Una vez disfrazado, el investigador y Karen podrán pasear por el jardín o dirigirse al buffet, o a tomarse una copa.

En el caso que el investigador quiera interrogar a Karen y la atosigue con demasiadas preguntas indiscretas se verá abordada por un invitado de la fiesta y tendrá que atenderlo dejando al investigador solo.

El investigador puede dirigirse al Buffet, a la barra, al baile en el jardín, a los servicios que se hallan en un lateral de la mansión, bajo un entoldado adaptado como letrinas, o incluso darse una vuelta por los jardines o el aparcamiento.

Y esta es la información que se puede averiguar:

a/ Entre la gente (en el baile o en el buffet, etc), si acierta varios tiros de "Escuchar" podrá oír los rumores de estos rumores:

"... Sullivan se está volviendo un auténtico tahir".
"... Estas fiestas me dejan molido...".

"... Tienes que probar estas pastillas querida, te

liberan de todas tu inhibiciones...".

"... Tengo que conseguir la receta de este ponche, es definitivo...".

Un tiro de "Psicología" durante el baile le permite observar que la gente baila muy frenéticamente.

b/ Si se acerca a la orquesta, el investigador puede observar desde ella la entrada principal a la mansión. Frente a la entrada se encuentra Balek, disfrazado de corsario musulmán con cimitarra al cinto.

Si el investigador repasa en él más tiempo, verá como se dirige hacia el grupo e intercambia con ellos palabras corteses y les entrega de manera disimulada un pequeño paquete (es una droga muy poderosa).

c/ En el buffet o en el bar el investigador podrá ser abordado por Almira (una prostituta de lujo), que le seducirá con todo descaro.

Un tiro con acierto de "psicología" le permitirá al investigador observar que Almira ejerce de prostituta, y que le rodea un aura de malignidad.

Si el investigador ha bebido ponche (los sirvientes insisten en servir esa bebida mejor que otra), tendrá que acertar en su competencia de "Bebida" para no embriagarse.

Cuando el investigador esté en compañía de Almira, aparecerá en escena un tercer personaje llamado Julius, que intentará llevarse a Almira. (Julius y Almira se conocen).

d/ Si el investigador decide merodear por los alrededores de la mansión (jardines, etc) observará signos evidentes de desenfrenadas orgías (parejas revolcándose por la hierba, a discreción del master).

A las 21.30 h, por la parte trasera de la casa y desde el solarium ubicado en la parte más alta, caerá el cuerpo de Richard Brent.

Si el investigador se halla en las cercanías, un tiro de "Escuchar" podría permitirle oír el ruido de los cristales al romperse.

De 21.30 h a 21.50, el cuerpo sin vida de Richard yace en el suelo de la parte trasera de la mansión.

A las 21.50 h, Balek y dos sirvientes aparecen para intentar disimular el cuerpo de Richard en los arbustos que crecen junto a la mansión.

El guardián deberá tener en cuenta donde se encuentra el investigador entre las 21.30 h y 21.50 h actuando en consecuencia según el momento y situación.

Examinando el cuerpo de Richard, y acertando 4 tiros de "Encontrar objeto escondido" el investigador notará por este orden:

1- que la daga de Richard ha desaparecido (solo está la funda).

2- descubrir que en el puño crispado de Richard, se halla un medallón. (Se permite en caso de fracaso, un tiro de suerte).

Medallón: en el centro del mismo hay un relieve de una figura tentacular, en los bordes hay unos signos extraños que producen un extraño mareo al mirarlos. La vista de este medallón hace perder 103 puntos de SAN si no se supera el tiro.

3- En los bolsillos de Richard se encuentra una agenda. En ella figuran nombres de militares, jueces, senadores, ... (entre ellos Julius).

4- Si el investigador mira hacia arriba podrá observar

que los cristales rotos son de la parte superior de la mansión.

Si el cuerpo de Richard ha sido escondido en las malezas, el investigador deberá hacer un tiro de "Encontrar objeto escondido" para descubrir rastros del impacto del cuerpo en el suelo (o "Suerte" para pisar cristales) seguido de "Seguir pista que dé con el rastro del cuerpo arrastrado, tras lo cual procederá al registro igual que antes (no le han registrado y por lo tanto se halla en posesión de todos los elementos).

22.30 h Shelton advierte que le falta el medallón y encarga a Balek que lo recupere. Balek se hará acompañar de 2 hombres y si no lo encuentra irá en busca de Karen o del investigador si éste no ha sido muy discreto.

A partir de este momento los acontecimientos se precipitan. El investigador tiene varias opciones y tendrá que ser discreto si quiere evitar problemas.

Puede tener en Karen Edberg una aliada potencial si acierta en su "Elocuencia".

Mientras que todo comienza a oídos de Balek, Julius, Sullivan o Almira solo le traerían problemas puesto que estos son secuestrados de Shelton.

Convenciendo a Karen o actuando por su cuenta el investigador puede intentar entrar en la mansión END.

LA MANSION END

El Guardián puede indicar al investigador que el camino parece libre porque Balek se ha ausentado (por pasar droga o simplemente por buscar a Richard) sin embargo un tiro de "Discre-

ción" permitirá saber si al gún sirviente o cómplice se ha dado cuenta de su entrada.

0- Hall

Entrada a la mansión, sala de espera. Rinconete decorado con armaduras en los ángulos de la sala. ("Arqueología" permitirá deducir que son auténticas).

1- Gran salón de baile

Vacío y oscuro hasta que sea medianoche. Enorme suelo de parquet con cristales en el muro Norte.

La sala estará vacía hasta las doce horas en la cual los invitados en fuerte estado de excitación (por las bebidas, drogas o frenesí del Baile) entrarán en esta sala para terminarla noche con un "Gran Baile" que no es más que una orgía.

2- Salón de estar

Sofás, sillones y un sirviente sentado junto a una puerta que da acceso (si él lo permite) a la sala de juego.

Sala de juego:

En esta sala cubierta por una intensa humareda, están Sullivan y otros jugadores frente a una mesa de Poker. El investigador puede echar unas manos y probar su competencia de "Juego". Cuando Sullivan pase, la competencia se ejecutará de modo normal (como se indica en el TROLL nº 1). Si Sullivan juega, el investigador siempre perderá, ya que Sullivan hace trampas. Las apuestas son muy fuertes y los otros jugadores (muy malhumorados) vienen perdiendo una suma elevada.

3, 4, 5 y 6- Nada anormal.

7- Cocina

Normal excepto que la

puerta de servicio está cerrada (FUE: 5).

8- Habitaciones del servicio

Cerradas con llave, no ocultan nada interesante.

9- Biblioteca

Nada interesante a primera vista. Un tiro de "Biblioteca" acertado permitirá constatar cierto desorden en una colección de obras comunes.

Con "Encontrar obj. escondido", el investigador, podrá observar un mecanismo oculto con un doble fondo que permite acceder a otros libros de ocultismo, magia, etc...

Dos tiros de biblioteca darán:

1/ Libro del mito del Chtulhu en inglés titulado "Cuerpo y alma" por Ibn-el-Idrisi, Ed. Smith & Simpson (tratado de filosofía sobre la pervivencia del cuerpo. Sin hechizos).

Si el investigador lo lee tranquilamente ganará un 4% en "Mito de Chtulhu" y perderá 1d4 de SAN si no supe-
ra el tiro.

2/ Libro de ocultismo que aporta al investigador después de una concienzuda lectura (1d6 días) un 10% en ocultismo. El título es "Profondeus de l'esprit" (francés) por Ieronimas Bracciae (Ed. Marne et Loire).

10- Despacho

Un registro del despacho permite descubrir las siguientes pistas:

Cajón de despacho cerrado. Forzarlo con el abrepuertas de la mesa no cuesta nada (tabla de resistencia con FUER:3 de la cerradura).

Dentro encontrarán:

- Una serie de documentos y carpetas entre las cuales (por "Biblioteca") destaca

rá un poder de End para Greg Shelton, abogado/secretario del señor End y unos movimientos en el extracto de la cuenta corriente de End muy exagerados.

- Al fondo del cajón ("Encontrar objeto escondido") hay una carpeta con las iniciales G.S. En su interior figura un extraño organigrama que implica a muchos nombres y prevee espacios en blanco para ministros, generales y presidente.

- Una correspondencia dirigida a Greg Shelton:

a/ carta de un clan escocés (leer/escribir inglés) permite entender que están a la espera de poder enviarle el material que usted tanto necesita para sus "propositos"

b/ Carta de un tal Adhad Ben-Salad (leer/escribir Árabe) informándole que sigue buscando el libro por el cual usted mostró tanto interés y espera poder conseguirlo de aquí a breve plazo.

c/ Carta de Hungría. (Leer/Escribir Alemán). Informa al Sr. Shelton que pronto vendrán a incorporarse a sus servicios dos "nuevos sirvientes" y espera que los eduque tan correctamente co-

mo hizo con los demás.

PRIMERA PLANTA

11- Al llegar al distribuidor un acierto en la competencia de "Escuchar" permite oír un ruido en una sala por la cual filtra una débil luz.

Es una sala de juegos. En ella esta un joven de 16 años aproximadamente. El chico esta de espaldas y no parece oírle, pero instintivamente girará la cabeza y mirará al investigador.

Su extraña mirada sorprenderá al investigador. Un tiro de "Idea" resuelto con éxito le hará comprender que tiene mirada senil.

End, porque el chico es End, se levantará cordial, y le preguntará al investigador -¿Vienes a jugar conmigo? Que extraño, porque normalmente el Sr. Shelton no deja que nadie me visite. ¿Quieres ver mis juegos? End se desplazará con dificultad y ademanes de viejo lo cual impresionará al investigador. Otro tiro de "Idea" exitoso le hará perder 1d4 de SAN (si no pasa su tiro de SAN). End no es otra cosa que un viejo en un cuerpo y una mente de niño.

End se comportará como un niño y le hablará de sus juegos y caprichos. Si le menciona los disfraces y el investigador notó que éstos eran auténticos, End le explicará que -Shelton me los trae del pasado-. El investigador perderá 1d3 de SAN (si no pasa su tiro de SAN).

No puede descubrir nada más sobre Shelton ni lo que sucede en la mansión ya que End es en realidad el "niño" de paja de Greg Shelton e ignora todo lo que sucede en la mansión.

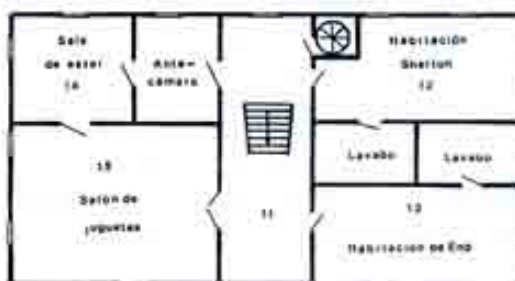
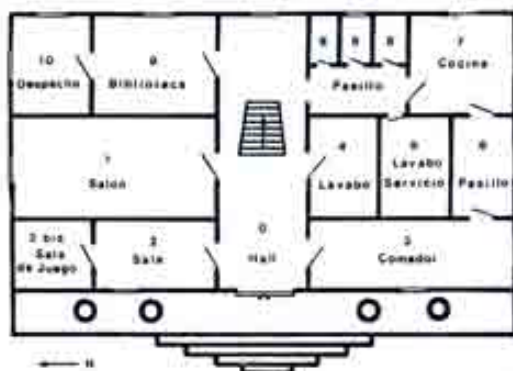
12, 13, 14 y 15- No tienen nada especial.

Una puerta abre el paso hacia una escalera de caracol ascendente que desemboca frente a otra puerta.

16- El solarium

"Escuchar" permitirá oír voces de un máximo de 3 personas.

Si todavía no es medianoche, el investigador puede irrumpir en el solarium y sorprender a Greg Shelton solo preparando el ceremonial para invocar a TAWIL AT'UHR (ver Yog-Sothoth, sección Mitos de Cthulhu del juego).



En una gran mesa de mármol negro con manchas secas (de sangre) en su costado se halla una joven prostituta maniatada y amordazada, esperando el sacrificio.

Un símbolo de los arcanos se halla tras el altar y en una esquina de la sala se hallan varios libros del Mito.

Greg Shelton solo podrá

defenderse con la daga de sacrificio si es sorprendido. Viste túnica y no lleva su revólver encima. Si ha tenido tiempo de reaccionar alcanzará una vieja cimitarra turca que cuelga de la pared y se enfrentará al investigador. La lucha será a muerte porque Shelton se haya en principios de trance.

Si el investigador irrum

pe a medianoche podrá asistir al acto de invocación. Los efectos se aplican de inmediato (ver sección Yogg Sothoth del Manual de Cthulhu).

Si lo prefiere el Guardián puede evitar el triste final del investigador haciendo que luche por su vida frente a Shelton y sus dos asistentes armados de dagas.

MONJES

Todos los monjes del servicio tienen características similares y van armados con dagas.

FUE 16/17 CON 10/8 TAL 10/11 INT 10
DES 8/10 APA 8/7 EDU 9/10 POD 11
SAN 0 PV 10

Competencias : Esquivar 40%, Daga 50%.

KAREN EDBERG

Animadora de la fiesta al igual que Richard Brent. Son las relaciones públicas contratados por Greg SHELTON.

Es muy atractiva y agradable. Era cantante de cabaret. Se encaprichará del investigador.

FUE 12 CON 14 TAL 12 INT 11 POD 10
DES 12 APA 18 SAN 57 EDU 14 P.V 13

Competencias : Biblioteca 40%, Camelar 50%, Cantar 80%, Elocuencia 75%, Conducir auto 40%, Discreción 30%, Hablar Alemán 50%, Hablar Francés 60%, Psicología 45%, Bebida 60%, Seducción 80%, Disfraz 60%, Bailar 90%.

RICHARD BRENT

Es como Karen EDBERG pero en versión masculina, salvo que en vez de ser cantante fué jugador de polo.

Richard BRENT estaba harto del "mal ambiente" que se respiraba ultimamente en las fiestas de END.

Al llegar a la mansión, Richard fué a hablar con Greg SHELTON para informarle que pensaba dejar de proporcionarle "los invitados especiales". Quería abandonar el juego. Irrumpió en la sala, sorprendiendo a SHELTON cuando éste se estaba vistiendo para el ritual. Intentó defenderse (sacando la daga) pero SHELTON le lanzó un hechizo, tirándolo después por la ventana. Al intentar resistirse, Richard BRENT se agarró al meda-

llón de SHELTON, arrancándose al caer sin que el abogado se diese cuenta inmediatamente (puesto que estaba en trance de hechizo).

FUE 12 CON 14 TAL 12 INT 11 POD 10
DES 14 APA 18 SAN 57 EDU 14 P.V 13

Competencias : Biblioteca 50%, Camelar 40%, Elocuencia 75%, Conducir Auto 60%, Discreción 30%, Hablar Francés 40%, Hablar Alemán 30%, Hablar Italiano 20%, Bebida 75%, Psicología 40%, Juego 70%, Seducción 80%, Disfraz 58%, Bailar 70% y Montar a caballo 80%.

BALEK

BALEK es el hombre de confianza del abogado Greg SHELTON. Encargado de proporcionar drogas a los invitados de la fiesta. Si el investigador aceptase probar la droga que le ofreciese BALEK (sólo la ofrecerá si quiere eliminarlo), el tiro de "Droga" tendría que ser superado con una penalización de 10%, por ser ésta especialmente "dura". BALEK se encarga igualmente de la seguridad en la fiesta, teniendo a sus órdenes los monjes. Es el único que conoce la verdadera personalidad de SHELTON.

FUE 16 CON 10 TAL 9 INT 13 POD 15
DES 13 APA 11 SAN 8 EDU 8 P.V 10

Competencias : Camelar 70%, Lanzar 50%, Camuflaje 80%, Discreción 60%, Escuchar 70%, Esquivar 60%, Hablar Alemán 85%, Hablar Magyar 90%, Hablar Inglés 60%, Ratero 70%, Saltar 65%, Esconderse 58%, Seguir Pista 67%, Encontrar objeto escondido 55%, Esgrima 86%, Farmacología 44%, Droga 20%, Mitos de Cthulhu 12%.

ALMIRA

Almira es la prostituta de lujo que opera en las fiestas de END por indicaciones de SHELTON. Se encarga de perver

tir a los invitados, disponiéndoles para el gran baile.

FUE 9 CON 12 TAL 12 INT 17 POD 13
DES 8 APA 16 SAN 20 EDU 9 P.V 12
Competencias : Camelar 60%, Eloquencia 70%, Conducir auto 50%, Bebida 70%, Seducción 90%.

JULIUS FELPS

Es un millonario pervertido por SHELTON y sus secuaces (ALMIRA y BALEK). Lo utilizan para relacionarse con los elementos de la escala social idóneos.

FUE 10 CON 13 TAL 11 INT 16 POD 15
DES 5 APA 4 SAN 25 EDU 17 P.V 12
Competencias : Discusión 80%, Psicología 60%, Bebida 70%, Juego 70%, Droga 70%.

AL SULLIVAN (A.S.)

Es un tahúr. Inicialmente fue un jugador que asistía a las fiestas de manera normal, pero SHELTON le propuso algo más ambicioso, desplumando a los ricachones, durante las fiestas.

FUE 13 CON 10 TAL 12 INT 16 POD 12
DES 12 APA 13 SAN 30 EDU 11 P.V 11
Competencias : Camelar 80%, Psicología 75%, Bebida 80%, Discreción 85%, Juego 100%.

END

Es un viejo de 75 años con un cuerpo de 16 años y mentalidad infantil.

Sucumbió a la tentación de la eterna juventud que le ofreció Greg SHELTON.

En realidad END no es más que viejo moribundo con apariencia de niño. Mentalmente perturbado por el ritual al cual se sometió SHELTON, END no se da cuenta de su situación.

FUE 6 CON 5 TAL 7 INT 9 POD 10
DES 3 APA 16 SAN 0 EDU 17 P.V 6
Competencias : Biblioteca 100%, Mitos de Cthulhu 16%.

* El libro de la biblioteca es el único del Mito que conoce END.

GREG SHELTON

Abogado y secretario de END, al cual engaña para controlar su fortuna. Además es un brujo que ambiciona el control de la nación entera para de YOG-SOTHOTH.

Con este propósito organiza cada mes una fiesta en la cual corrompe a todos aquellos personajes públicos que constituyen su objetivo.

El Ritual tiene por objeto el acrecentar su poder con el cual dominar a sus víctimas. Es necesario que simultáneamente se este celebrando el Gran Baile

que consiste en una danza frenética que se celebra en el gran salón del cual el brujo extrae el poder necesario para la invocación (mientras los invitados balbucean semi-inconscientes una letanía guiados por BALEK.

FUE 14 CON 13 TAL 13 INT 16 POD 10
DES 12 APA 15 SAN 0 EDU 15 P.V 13

Competencias : Arqueología 75%, Astronomía 50%, Camelar 60%, Discreción 70%, Biblioteca 80%, Eloquencia 90%, Leer/escribir Inglés 80%, Árabe 60%, Latin 55% y Griego 70%, Ocultismo 90%, Psicología 75%, Esgrima 90%, Seducción 75%, Bailar 80%, Bebida 85%, Mitos de Cthulhu 70%.

Hechizos : Signo de los Antiguos, Llamar Yog-Sothoth, Controlar Yog-Sothoth. También tiene el hechizo de Agostamiento (ver Magia, Libro de Reglas).

FINAL DE LA AVENTURA.

Si el investigador logra evitar que se celebre el gran Baile, SHELTON no podrá reunir el poder necesario para invocar a YOG-SOTHOTH, por lo que recupera 1d8 de SAN.

Si además consigue eliminar a GREG SHELTON, habrá desbaratado los planes de

Si además consiguiese eliminar a Greg SHELTON, habrá desbaratado los planes de dominación del país y por lo tanto recuperará 1d10 de SAN.

El medallón en poder del investigador impide a SHELTON el hacer la invocación (por lo cual recupera 1d3 de SAN), pero si SHELTON sigue vivo... puede buscar vengarse.



Orco busca orca

Compro números atrasados de la revista "Casus Belli". Ricard, Avda Virgen Montserrat, 183 bis, entlo bis, entlo.2a. 08026 BARNA.

Se pintan figuras de 25 mm a buen precio (tema de Rol exclusivamente). Preguntar por Montse o escribir a AURYN CLUB DE ROL, Ref.13

Diseños de hojas de personaje para todos los juegos (o casi): Ultime Epreuve y la Llamada del Cthulhu. En preparación: Advanced Dungeons & Dragons y M.E.R.P. Luis: Club AURYN. Ref.3.

Se venden "Caverns Dungeons Floor Plans" de Games Workshop. Información a Miguel Antón. tel: 2100429.

Podéis enviar vuestros anuncios a:

CLUB DE ROL AURYN
Pg Urrutia 133-135, 60D.
08031 BARCELONA.

Incluid vuestras señas así como vuestra oferta o demanda para su inserción gratuita en estas páginas.

Escribo Leyendas, Genealogías, Cosmogonías, etc.. A medida de vuestras campañas. Pago en figuritas según extensión del encargo. Endika Garmendia. Club de Rol AURYN, Ref.1

Vendo "Talisman" (juego de tablero-rol) por 3200 M. Luis:3590303.

Cambio enano convertible DE NIZEN por figura GRENADIER femenina o monstruo (preferiblemente un Lobo). Nuri, Club de Rol AURYN, Ref.7

Se vende Magic Realm (nuevo) por 4000 M. El mejor juego de fantasía. Instrucciones en castellano encuadradas. 2230022/2290446 (Sami)

Si te gustaría ser jugadora de Rol pero no sabes como introducirte en este terreno, no dudes en ponerte en contacto conmigo. Escríbeme: Montse Lombarte. Señas del Club de Rol AURYN Ref.13

Hago planos para módulos de Dungeons & Dragons. Precio muy económico. Diego Perez en Club de Rol AURYN: Ref.6

Compro figuras Citadel Enanos. Eduard, tel: 4272979.



ESPECIALITAT EN JOCS NACIONALS I ESTRANGERS
PUZZLES, PASSATEMPS, BARALLES.

GRAN VIA-519 TEL 253 72 76



Billares Soler

TEL 254 67 50

ESPECIALIZACION EN JUEGOS ANTIGUOS Y MODERNOS
NACIONALES Y DE IMPORTACION

DISPONEMOS DE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS,
COMPANION Y DRAGONLANCE.

Para información
y catálogo

c/ San Hipòlit, 20,
08030 Barcelona



HEROES

The Role-Playing Magazine

no basta imaginarlo,
con **ESCENART** **A** VÍVELO!

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

- Escenart te brinda la oportunidad de hacer real tu juego con un amplio catálogo de piezas especialmente diseñadas para completar las más osadas aventuras.
- Suelos y muros combinables, columnas, puertas, trampillas, estatuas, tesoros, escaleras, etc. para ir construyendo el escenario a medida que avanza el juego.
- Espectaculares dioramas completos.
- Complementos.



ESCENART

C/ Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)

DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Por primera vez en el mundo del juego, aparece un nuevo universo, se lanza la idea de un pasatiempo que no tiene reglas fijas, sino que todo se deja a la fantasía de los jugadores, todo se decide según las situaciones que se van sucediendo a lo largo de la partida, dependiendo de la propia habilidad y del propio destino.

Este juego inicia la nueva era del "role-playing", juegos basados esencialmente en su propia fantasía y que en el curso del mismo pueden representar diferentes papeles (role).



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA